

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan implementasi serta pengujian sistem aplikasi pada penelitian ini, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut.

1. Sebelum penerapan aplikasi AR, siswa cenderung mengalami kebosanan dan kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran. Metode pembelajaran yang konvensional terkadang kurang mampu menarik perhatian siswa, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar. Namun, setelah penerapan aplikasi AR, terjadi perubahan cukup signifikan. Siswa menunjukkan minat lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa merasa lebih tertarik dan tidak merasa boan saat belajar, karena aplikasi ini memberikan edukasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan visualisasi yang menarik dan interaksi yang lebih dinamis, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan cepat. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala *Likert* dalam penilaian kuesioner yang dibagikan kepada siswa (*user*) mendapatkan nilai 95,6% dengan kategori "**Sangat Baik**". Penggunaan aplikasi AR terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.
3. Penelitian telah dianalisis para ahli, menyatakan bahwa desain aplikasi AR yang dikembangkan memenuhi kriteria desain yang baik. Tampilan visual yang menarik, kemudahan dalam penggunaan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi AR juga dinilai cukup dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala *Likert* dalam penilaian kuesioner yang dibagikan kepada para ahli mendapatkan 81% dengan kategori "**Sangat Baik**". Sehingga disimpulkan bahwa desain aplikasi yang interaktif dan fitur-fitur yang inovatif menjadi daya tarik bagi siswa serta meningkatkan minat pemahaman siswa.
4. Dalam penelitian ini, materi yang disajikan dalam aplikasi augmented reality

AR telah sesuai dengan kurikulum Merdeka dan buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang digunakan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII dan VIII. Menurut para guru SMP yang terlibat dalam penelitian, aplikasi ini membantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala Likert dalam penilaian kuesioner yang dibagikan kepada guru SMP mendapatkan nilai **79%** dengan kategori **"Sangat Baik"**. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi AR sebagai media pembelajaran dapat mendukung kurikulum merdeka dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

5.2 Saran

Setelah penelitian ini selesai dilakukan, dapat disarankan beberapa hal sebagai masukan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi *Augmented Reality* (AR) SpaceEdu selanjutnya dapat ditambahkan *audio* tambahan seperti pada tombol klik disetiap scene dan dapat memberikan kesempatan *user* untuk berinteraksi pada objek 3D dengan cara *zoom in* atau *zoom out* objek tersebut sehingga terlihat lebih menarik.
2. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya memungkinkan pengembangan versi aplikasi AR yang dapat diakses melalui berbagai platform dan perangkat, untuk memastikan aksesibilitas yang lebih luas.
3. Pengembangan aplikasi ini sebaiknya dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas dan mudah dipahami atau tampilan aplikasi dibuat lebih sederhana, sehingga siswa dapat mengakses dan memanfaatkan aplikasi dengan optimal.